

PAT-NO: JP409094349A  
DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 09094349 A  
TITLE: GAME SYSTEM CAPABLE OF COPING WITH PLURAL  
MACHINE KINDS  
PUBN-DATE: April 8, 1997

## INVENTOR-INFORMATION:

NAME  
MATSUOKA, TOSHIYUKI

## ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
NIPPON DENKI IDO TSUSHIN KK	N/A

APPL-NO: JP07251545

APPL-DATE: September 28, 1995

INT-CL (IPC): A63F009/22, H04N007/173

## ABSTRACT:

PROBLEM TO BE SOLVED: To handle game programs respectively corresponding to an 8-bit game machine and a 16-bit game machine or the like in a game system.

SOLUTION: The game program management device 2 of a center unit down- loads the game program selected from a terminal equipment to game operation units 3-6 equivalent to game machines capable of coping with the game program. To the game operation units connected to the game program management device, all the ones provided with the performance of the respective game machines are connected. The game operation unit to which the game program is down-loaded transmits the video and audio signals of the game program to the terminal equipment which selects the game program. The control of the game program is transmitted from the terminal equipment as game control signals. Thus, game play is made possible.

COPYRIGHT: (C)1997, JPO

(19)日本国特許庁 (J P)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平9-94349

(43)公開日 平成9年(1997)4月8日

(51)Int.Cl.<sup>6</sup>  
A 63 F 9/22  
H 04 N 7/173

識別記号 庁内整理番号

F I  
A 63 F 9/22  
H 04 N 7/173

技術表示箇所

G

審査請求 有 請求項の数4 OL (全5頁)

(21)出願番号 特願平7-251545

(22)出願日 平成7年(1995)9月28日

(71)出願人 390000974

日本電気移動通信株式会社  
横浜市港北区新横浜三丁目16番8号 (N  
EC移動通信ビル)

(72)発明者 松岡 利行

神奈川県横浜市港北区新横浜三丁目16番8  
号 日本電気移動通信株式会社内

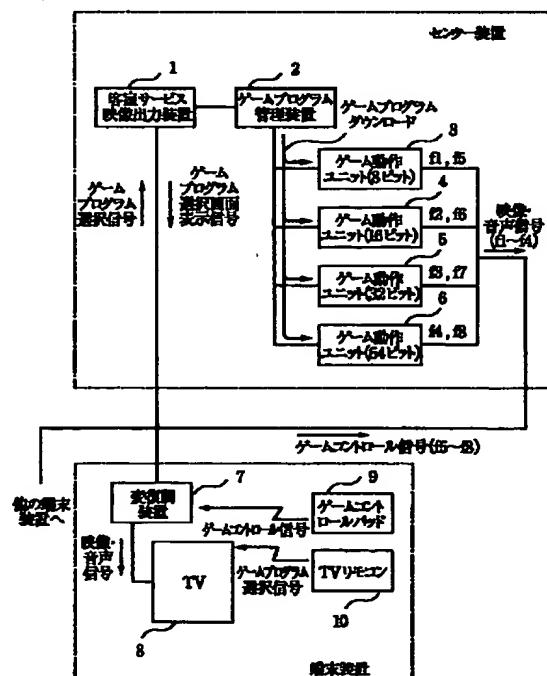
(74)代理人 弁理士 京本 直樹 (外2名)

(54)【発明の名称】複数機種対応ゲームシステム

### (57)【要約】

【課題】ゲームシステムにおいて、8ビットゲーム機及び16ビットゲーム機などそれぞれに対応したゲームプログラムを扱う。

【解決手段】端末装置から選択されたゲームプログラムをセンター装置のゲームプログラム管理装置2は、ゲームプログラムの対応可能なゲーム機相当のゲーム動作ユニット3~6に対してゲームプログラムをダウンロードする。ゲームプログラム管理装置に接続されているゲーム動作ユニットは、各ゲーム機性能を有しているものが全て接続されている。ゲーム動作ユニットは、ゲームプログラムがダウンロードされたゲーム動作ユニットは、ゲームプログラムを選択した端末装置にゲームプログラムの映像・音声信号を送信する。ゲームプログラムのコントロールは、端末装置からゲームコントロール信号として送信する。これによりゲーム遊戯が可能となる。



1

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 端末使用者にゲームプログラムの選択を要求させるための選択画面表示信号を送出する映像出力装置と、前記端末使用者側からのゲームプログラム選択信号を受信した前記映像出力装置の指示により動作させるべきゲーム動作ユニットを選択するゲームプログラム管理装置とを有するセンター装置と；前記センター装置の前記映像出力装置から送出された前記選択画面表示信号を受信するとともに前記ゲーム動作ユニットから送出されたゲーム対応の映像・音声信号を受信しつつ前記ゲームプログラム選択信号を前記映像出力装置に送出するとともにゲームコントロール信号を前記ゲーム動作ユニットに送出する変復調装置と、前記変復調装置により復調された前記選択画面表示信号及び前記映像・音声信号を可視・可聴表示する表示装置と、前記ゲームプログラム選択信号及び前記ゲームコントロール信号を前記端末使用者に入力させるための入力装置とを有する端末装置と；を備えることを特徴とする複数機種対応ゲームシステム。

【請求項2】 前記ゲーム動作ユニットは選択されたとき、前記端末使用者が要求したゲームプログラムを前記ゲームプログラム管理装置からダウンロードされることを特徴とする請求項1記載の複数機種対応ゲームシステム。

【請求項3】 前記ゲーム動作ユニットは8ビット、16ビット、32ビット及び64ビットゲーム機対応のゲームプログラムがそれぞれ動作可能であることを特徴とする請求項1記載の複数機種対応ゲームシステム。

【請求項4】 前記端末装置はホテルまたはモーテルの客室に配置されることを特徴とする請求項1記載の複数機種対応ゲームシステム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明はゲームシステムに関し、特に各種ゲームプログラム対応のゲーム動作ユニットを有する複数機種対応ゲームシステムに関する。

## 【0002】

【従来の技術】 ゲームプログラムを動作させるゲーム機は8ビット機、16ビット機、32ビット機及び64ビット機と多岐に渡る。また、ゲーム機で動作するゲームプログラムはゲーム機の性能に対応したもののみ動作可能である。つまり、例えば8ビット機において32ビット機対応のゲームプログラムは動作させられない。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】 したがって、ホテルやモーテルなど館内ゲームシステムでは、ゲーム機の性能が1種類のゲーム機のみ存在するため、ゲームプログラムもそのゲーム機に対応したものしか扱うことができない。これにより、端末使用者である客室内の客が選択できるゲームプログラムの選択枠も限られたものになり、

2

サービス性を欠く。

## 【0004】

【課題を解決するための手段】 本発明の複数機種対応ゲームシステムは、端末使用者にゲームプログラムの選択を要求させるための選択画面表示信号を送出する映像出力装置と、前記端末使用者側からのゲームプログラム選択信号を受信した前記映像出力装置の指示により動作させるべきゲーム動作ユニットを選択するゲームプログラム管理装置とを有するセンター装置と；前記センター装置の前記映像出力装置から送出された前記選択画面表示信号を受信するとともに前記ゲーム動作ユニットから送出されたゲーム対応の映像・音声信号を受信しつつ前記ゲームプログラム選択信号を前記映像出力装置に送出するとともにゲームコントロール信号を前記ゲーム動作ユニットに送出する変復調装置と、前記変復調装置により復調された前記選択画面表示信号及び前記映像・音声信号を可視・可聴表示する表示装置と、前記ゲームプログラム選択信号及び前記ゲームコントロール信号を前記端末使用者に入力させるための入力装置とを有する端末装置と；を備える。

【0005】 ここで、前記ゲーム動作ユニットは選択されたとき、前記端末使用者が要求したゲームプログラムを前記ゲームプログラム管理装置からダウンロードされる。

【0006】 また、前記ゲーム動作ユニットは8ビット、16ビット、32ビット及び64ビットゲーム機対応のゲームプログラムがそれぞれ動作可能である。

【0007】 さらに、前記端末装置はホテルまたはモーテルの客室に配置される。

## 【0008】

【発明の実施の形態】 次に本発明について図面を参照して説明する。図1は本発明の実施の一形態のシステム構成を示す。図2は動作手順を示す。このシステムの動作に当たっては、センター装置の客室サービス映像出力装置1から客室に設けられた端末装置に対してゲームプログラムの選択画面表示信号を出力する（図2中のS2-1）。端末装置においては、選択画面表示信号を変復調装置7で復調してテレビジョン（TV）8に表示する。端末使用者（客）は表示された選択画面をもとにTVリモコン10を使用してゲームプログラムを選択する（S2-2）。

選択されたゲームプログラムはTV8を通して変復調装置7によりプログラム選択信号として送出され、センター装置の客室サービス映像出力装置1で受信される。この選択信号はゲームプログラム管理装置2に伝達され（S2-3）、ゲームプログラム管理装置2において、選択されたゲームプログラムに対応したゲーム動作ユニット3、4、5、6のいずれかを決定し（S2-4）、決定したゲーム動作ユニットにのみゲームプログラムのダウンロードを行う（S2-5）。ゲーム動作ユニットはゲームプログラムの受信完了後、ゲームプログラ

ムを選択した端末装置が受信可能なチャンネルにゲームプログラムの映像・音声信号を変調して送出する(S26)。端末装置において、変復調装置7は、ゲーム動作ユニットが送出した映像・音声信号を復調し、TV8で可視表示及び音声出力を行う。ゲームプログラムを選択した客はTV8で表示されたゲームプログラムをゲームコントロールパッド9を使用して遊戯する。この時のゲームコントロールパッド9からのゲームコントロール信号は変復調装置7により変調ののち送出され(S27)、センター装置の対応するゲーム動作ユニットで受信かつ復調されてゲーム動作となる。客がゲームコントロールパッド9のゲーム終了ボタンを操作すると、ゲーム終了のゲームコントロール信号が端末装置からゲーム動作ユニットに伝達される。これにより、そのユニットはゲームプログラム管理装置2からリセットされる(S28, S29)。また、ゲームプログラム管理装置2はゲーム終了を映像出力装置1に伝える。

【0009】ここでゲーム動作ユニット3, 4, 5, 6は8ビット、16ビット、32ビット及び64ビットゲーム機対応のゲームプログラムをそれぞれ動作させる。また、ゲーム動作ユニット3, 4, 5, 6は端末装置の変復調装置7との映像・音声信号及びゲームコントロール信号の送受信のために周波数分割チャンネル(f1～f4, f5～f8)をそれぞれ予め固定割当てされている。客室サービス映像出力装置1はゲームプログラム管理装置2がゲーム動作ユニットを選択決定した時点(この実施の一形態ではゲームプログラムがダウンロードされた時)、変復調装置7に対して上記チャンネルを通知する。

【0010】なお、ゲーム動作ユニットは同一機種対応のものを複数設けることもできる。また、ゲーム動作ユ

ニット自体がCD-ROMなどによりゲームプログラムを有する構成を探ることもできる。この場合、ゲームプログラム管理装置2からのダウンロードは不要となる。

【0011】上述したゲームシステムにおいては、選択されたゲームプログラムが動作可能なゲーム動作ユニットは、センター装置のゲームプログラム管理装置2が判断するため、客はゲームプログラムの性能(レベル)を意識することなく、多岐に渡る種類のゲーム機で動作するゲームプログラムを遊戯できる。これにより客の選択

10 できるゲームプログラムの数が拡大し、サービスとしての付加価値を充足し得る。

#### 【0012】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、端末使用者にゲームプログラムの選択要求をさせたセンター装置側でゲーム動作ユニットを割当ることにより、性能の違うゲームプログラムを端末使用者が意識することなく遊戯できる。

#### 【図面の簡単な説明】

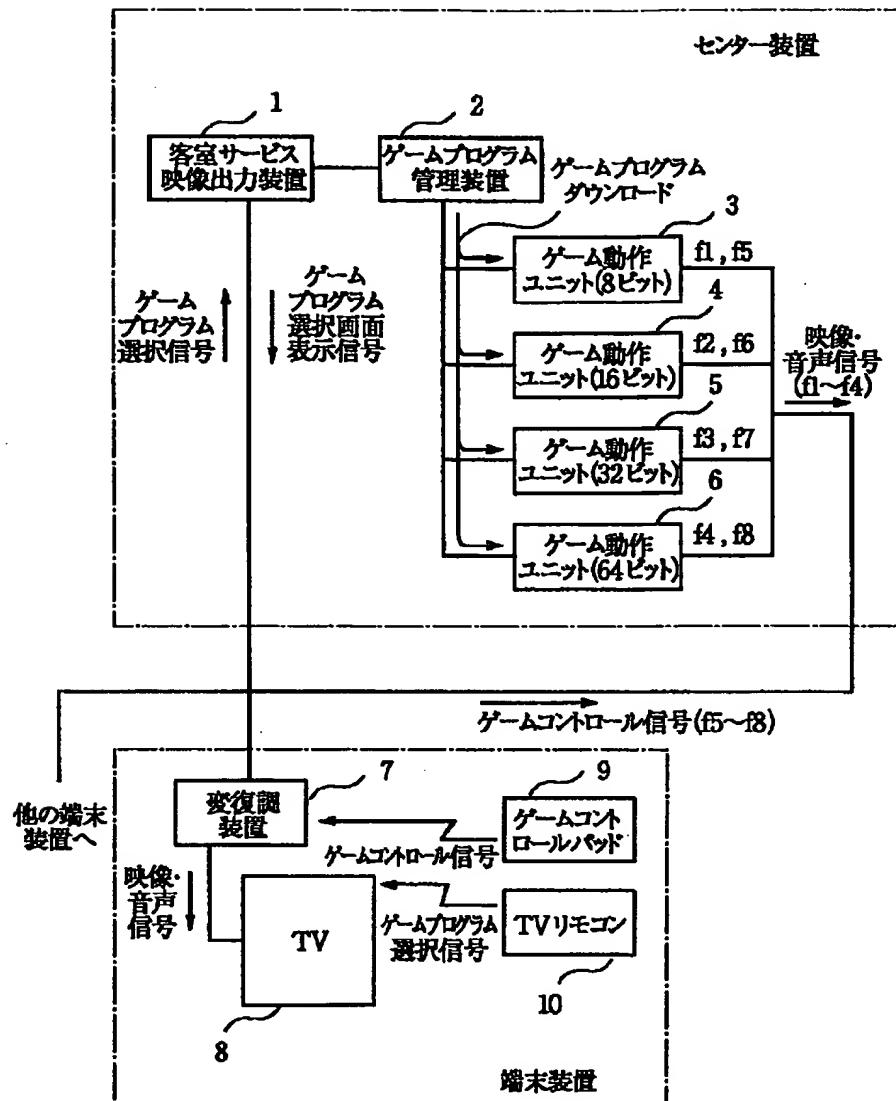
【図1】本発明の実施の一形態を示すシステム構成図で20ある。

【図2】図1に示したシステムの動作を説明するための図である。

#### 【符号の説明】

- 1 客室サービス映像出力装置
- 2 ゲームプログラム管理装置
- 3, 4, 5, 6 ゲーム動作ユニット
- 7 変復調装置
- 8 テレビジョン
- 9 ゲームコントロールパッド
- 10 TVリモコン

【図1】



【図2】

